

Kinderbahn K2



Kinderbahn K2

1921 wurde ein Gemüsehof eröffnet, der die Keimzelle der heutigen 'Karls Erlebnis-Dörfer' war. In den meisten dieser Dörfer (zur Zeit 6 Stück und 3 weitere in Planung) sind Feldbahnen auf 600mm Gleisen unterwegs, um die Besucher durchs Gelände zu bringen. Dabei werden umgebaute Feldbahnfahrzeuge verwendet. Der neueste Umbau ist die „LPG Rote Rübe“, die als Führerstand eine ausgediente Londoner Telefonzelle verwendet.

Für die Lok K2 1921 habe ich leider keine weiteren Daten gefunden (nur zwei Bilder). Somit sind die Modelle des K2-Zuges keine wirklichen Nachbaute, vielmehr an das Original angenäherte Modelle.

Modelle

Neben dem Zug, bestehend aus der Lok, Tender und Personenwagen, die mit Kupplungen (extra Fahrzeugmodell) verbunden werden, enthält das Set ein Gleisoval und 7 Figuren (teils Farbvarianten bereits vorhandener Figuren).

Alle Modelle unterstützen die LOD-Funktion ab EEP8 (ausgelegt für EEP12/14 – bei älteren Versionen kann es zu Darstellungsfehlern kommen).

Lok & Tender



Dateiname: K2_Tender_KK1.3dm
Modellname: **K2 Tender KK1**

K2_Lok_KK1.3dm
K2 Lok KK1

Technische Daten:	Länge:	850 mm	1350 mm
	Breite:	800 mm	(Tritte 1080 mm) 800 mm
	Höhe:	680 mm	(Schornstein 1275 mm) 885 mm
	Achsstand:	400 mm	600 mm
	Raddurchmesser:	180 mm	180 mm

Die Lok hat eine Höchstgeschwindigkeit von 6 km/h.

Die mit Druckluft angetriebene Lok hat einen Dampfgenerator im Schornstein und ein Tonmodul, damit „Dampflok-Feeling“ aufkommt. Die Scheinwerfer leuchten (allerdings ohne Flare und Lichtkegel).

Die Sitzfläche ist mit einer Fixierungsfläche zur Aufnahme von GT-Figuren versehen (270 mm Sitzhöhe).

Die Kohle im Tender kann per Schieberegler in der Höhe variiert oder ganz ausgeladen werden.

Personenwagen



Dateiname:
Modellname:

K2_Wagen_KK1.3dm
K2 Wagen KK1

Technische Daten:	Länge:	1250 mm
	Breite:	860 mm
	Höhe:	620 mm
	Achsstand:	500 mm
	Raddurchmesser:	180 mm

Auch die Sitzfläche der Wagen ist mit einer Fixierungsfläche zur Aufnahme von GT-Figuren versehen (280 mm Sitzhöhe).

Kupplung



Dateiname:
Modellname:

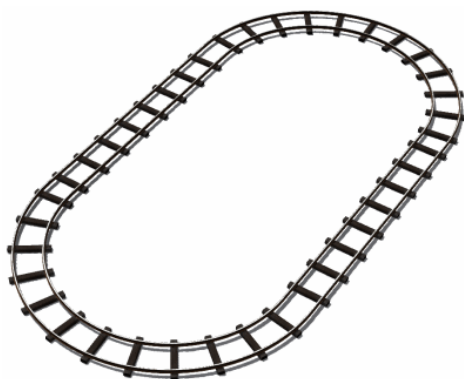
K2_Wagen_KK1.3dm
K2 Wagen KK1

Technische Daten:	Länge:	300 mm
	(Achsstand:	300 mm)
	Kuppelpunkt:	860 mm

Die Kupplungen sind als eigenständige Fahrzeugmodelle (mit fiktiven Achsstand 300mm) ausgeführt und sollten sowohl zwischen Lok und Tender als auch zwischen Tender und Wagen, bzw. Wagen und Wagen eingesetzt werden. Der Pufferabstand wird dadurch auf ca. 130 mm vergrößert, was zum Befahren von 300 mm Gleisradien befähigt.

Die Kupplungen werden im gleichen Verzeichnis wie die Personenwagen abgelegt.

Gleisoval (das Gleiche wie bei der Kinnesbahn)



Technische Daten:	Kurvenradius:	3000 mm
	Länge der Geraden:	6000 mm
	Spurweite:	600 mm

Das Gleisoval benutzt den Gleissplint „S12 600mm Holz KK1“, der ebenfalls installiert wird.
(...\Gleisstile\Gleise3DVersion)

Dateiname:	KB_GO_KK1.3dm
Modellname:	Kirmesbahn Gleisoval
Installation:	...\Gleisobjekte\Gleise\
Anzeigt unter:	...\Gleisobjekte\Sonstige\Sonstige

GT-Figuren

Farbvarianten bereits veröffentlichter Modelle



GT Junge 01 grün (schwarz)

Dateiname: GT_Junge01gru(s)_KK1



GT Mädchen 02 gelb

GT_Maedchen02gb_KK1

neue Figuren



GT Junge 03 (blau-rot)

GT_Junge03(bl-r)_KK1

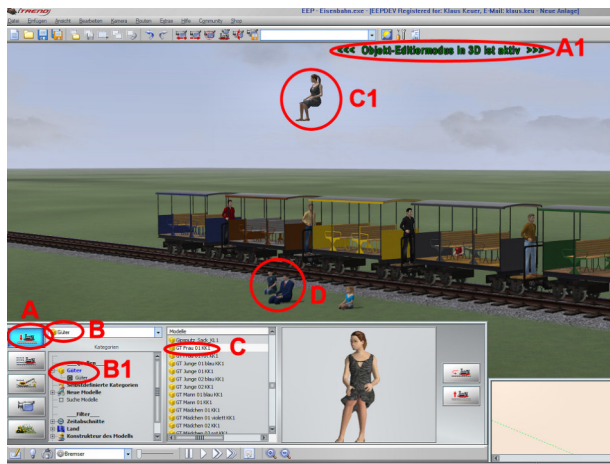



GT Mädchen 03 (rot-schwarz)

GT_Maedchen03(r-s)_KK1

Einsetzen von Figuren

Bilder zeigen die Shop-Modelle aus V14NKK10076



In der 3D-Ansicht durch  auf die Schaltfläche (A) in den Objekt-Editiermodus umschalten (A1). Güter (B) und Güter/Güter (B1) anwählen und in der Modelle-Liste nach **GT xxx** suchen. Das gewünschte Modell anwählen und im 3D-Fenster eine Position anklicken. Dann fällt die Person aus dem Himmel (C1). Da es fast unmöglich ist, die richtige Position zu treffen, bietet es sich an, einen Punkt unmittelbar vor dem Wagen zu wählen (D). Hier kann man sich zunächst alle Figuren einladen, die in den Wagen platziert werden sollen.

Nach Aus- und wieder Einschalten des Objekt-Editiermodus kann man durch Anklicken der Figur den Gizmo öffnen, um die Figur richtig zu platzieren.

Zunächst sollte sie in den Wagen gesetzt und in die gewünschte Richtung gedreht werden. Dazu unbedingt in oder über die Sitzhöhe gehen, da die Figur sonst wieder auf den Boden fällt.

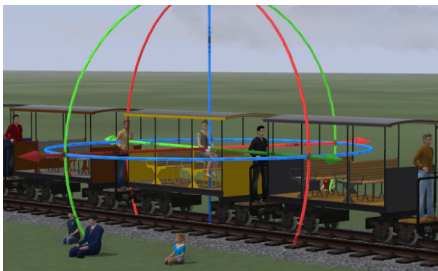
Wenn sie erst mal auf der „Klebefläche“ sitzt, kann man sie leicht hin und her schieben. Da die Grundfläche der Figuren recht klein bemessen ist,

kann man sie auch leicht „ineinander“ setzen.

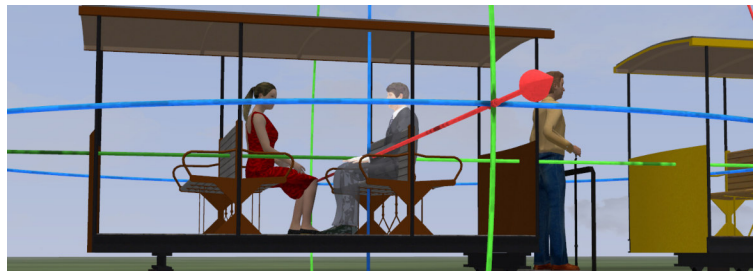
Wenn man durch die Position einer anderen Figur fährt, wird diese zunächst mit verschoben, springt dann aber wieder in die richtige Position zurück.

Bei geschlossenen Wagen kann man die Figuren nicht mehr anklicken, da die Modellbox des Wagens 'im Wege' ist. Wenn man den Wagen vorübergehend sperrt, dann kann man alle Figuren erreichen und genau positionieren.

Zum Entsperrn mit v & q &  auf den Wagen klicken und 'Objekt entsperren' wählen.



Plazierung der Figur mit Hilfe des Gizmo in auf die Sitzfläche.



Feinjustierung, ebenfalls mit Hilfe des Gizmo.

Die so eingesetzten Figuren behalten ihren Platz auf den Wagen bei, auch bei sehr schneller Fahrt (getestet mit mehr als 200 km/h) und beim Speichern und erneutem Öffnen der Anlage. Ein Abspeichern als Zug mit Fahrgästen funktioniert erst ab EEP16.3.